# Parfum

**Un jeu de Marcel Süßelbeck et Marco Ruskowski pour 2 à 4 joueurs**

***Parfum*** *emmène les joueurs dans le monde merveilleux des senteurs, dont l'art remonte à des siècles, quand les premiers parfumeurs utilisèrent des substances aromatiques en Orient. Ces techniques de création finirent par arriver en Europe, dans la ville française de Grasse en Provence, qui devint la capitale des parfumeurs.*

*En utilisant des ingrédients comme la vanille, la lavande ou la violette, les joueurs distillent de précieuses essences pour créer des parfums uniques. Toutefois, chaque client apprécie des fragrances spécifiques : même la plus délicate symphonie d'arômes doit se conformer aux goûts de ces riches acheteurs. Choisissez judicieusement vos dés d'arômes et veillez aux désirs de vos clients pour devenir le meilleur parfumeur.*

## Matériel

- **1 plateau double-face**

*Recto : 2 ou 4 joueurs*
*Verso : 3 joueurs*

- **42 notes de fragrance**

*Côté parfum*

*Côté formule*

- **15 dés d'arôme**

- **25 pions Client**

- **25 pions Eau**

*Côté Eau :*

*Côtés Argent :*
*10x 0, 4x 1, 5x 2, 6x 3*

- **25 flacons**

- **7 cadrans**

*pour 2 ou 4 joueurs*

*pour 3 joueurs*

- **4 marqueurs de score**

- **4 parfumeries**

- **1 pion d'Heure de fermeture**

- **1 sac en tissu**

- **1 livret de règles**

## But du jeu

Au début de chaque round, les joueurs choisissent d'abord quand ils se réveillent et déterminent ainsi l'ordre de jeu.

Ensuite, ils distillent divers ingrédients au moyen des dés d'arôme pour composer des notes de fragrance qui leur serviront à créer des parfums.

Finalement, les joueurs tentent de vendre ces parfums aux clients dans les boutiques. À la fin du jeu, le parfumeur le plus riche remporte la partie.

# Mise en place

**1)** Placez le plateau au centre de la zone de jeu. À 2 ou 4 joueurs, utilisez le côté affichant 4 cadrans. À 3 joueurs, prenez celui qui n'en comporte que 3.

**2)** Mélangez les notes de fragrance et mettez-les dans le sac, que vous garderez près du plateau.

**3)** Mettez le pion d'Heure de fermeture de côté.

Triez les pions Client par catégorie, puis mélangez les pions de chaque catégorie (A et B). Faites une pile de cinq pions Client B. Posez le pion d'Heure de fermeture dessus (côté B visible). Placez les autres pions Client B par-dessus, puis les pions Client A. Posez la pile obtenue sur l'emplacement prévu sur le plateau.

**4)** Posez les flacons sur l'emplacement prévu sur le plateau.

## 2 ou 4 joueurs

**5)** Piochez 5 pions Client de la pile et posez-les face visible sur les boutiques de la rue.

**6)** Piochez 6 notes de fragrance au hasard dans le sac et posez-les face visible sur les cases de la distillerie.

**7)** Posez les 4 cadrans marron face visible sur les emplacements prévus de l'horloge du marché.

## 3 joueurs

**5)** Piochez 4 pions Client de la pile et posez-les face visible sur les boutiques de la rue.

**6)** Piochez 5 notes de fragrance au hasard dans le sac et posez-les face visible sur la distillerie.

**7)** Posez les 3 cadrans beige face visible sur les emplacements prévus de l'horloge du marché.

**8)** Posez les 15 dés d'arôme sur les étals du marché correspondants.

**9)** Mélangez les pions Eau, côté Eau visible et placez-les sur le puits.

**10)** Chaque joueur prend la parfumerie et le marqueur de score de la couleur qu'il préfère, puis pioche 2 pions Eau au hasard et les pose sur sa parfumerie.

**11)** Empilez les marqueurs de score des joueurs au hasard sur la case 0 de la piste d'argent.

# Aperçu du jeu - L'art du parfumeur

*Voici un bref résumé des règles du jeu, qui seront expliquées en détail dans les pages suivantes.*

## Les clients

*Les joueurs gagnent de l'argent en vendant des parfums aux clients dans les boutiques de la rue. Sur chaque pion Client figurent ses fragrances préférées (celles que doit contenir un parfum pour qu'il l'achète) ainsi que le prix qu'il est prêt à payer.*

## Les notes de fragrance

*Les parfums sont créés en assemblant le côté parfum de deux ou trois notes de fragrance. Les parfums mineurs sont composés d'une note de tête (partie supérieure) et d'une note de fond (partie inférieure). Les parfums majeurs contiennent en plus une note de cœur (partie médiane). Les symboles figurant à gauche indiquent les fragrances composant le parfum.*

*Le côté formule d'une note de fragrance montre les arômes requis pour la créer (c'est-à-dire la prendre lorsqu'elle est disponible) ainsi que les fragrances que contiendra le parfum terminé. La valeur indique combien d'argent un joueur gagne lorsqu'il distille cette note. Le symbole de flacon montre de quel type de fragrance il s'agit (note de tête, de cœur ou de fond).*

## Les dés d'arôme

*Les joueurs distillent les 5 différents ingrédients en lançant les dés d'arôme (violette, bergamote, rose, vanille et lavande). Sur les faces des dés figure soit une fiole (distillation réussie) soit une mouche (distillation ratée).*

| Violette : | Bergamote : | Rose : | Vanille : | Lavande : |
|---|---|---|---|---|
| 2 x mouche<br>4 x fiole | 2 x mouche<br>4 x fiole | 2 x mouche<br>4 x fiole | 3 x mouche<br>3 x fiole | 3 x mouche<br>3 x fiole |

*La vanille et la lavande sont plus difficiles à distiller, mais elles rapportent plus.*

## L'horloge du marché

*Au début de chaque round, chaque joueur choisit un cadran, qui indique à quelle heure il se lève.Un joueur qui se lève tôt dispose d'un plus large choix de notes de fragrance et de clients, mais de moins d'actions.*
*Un joueur qui se lève plus tard dispose de moins de choix mais peut effectuer plus d'actions, car il est bien reposé !*

*La colonne de gauche contient les règles du jeu. Dans la colonne de droite, vous trouverez les exemples correspondants, ainsi que des* ***notes*** *et des* ***astuces*** *.*

# Déroulement du jeu

Une partie de Parfum se déroule en plusieurs rounds.

Chaque round comprend 3 phases :

- **1re phase : Réveil**
- **2e phase : Création de parfums**
  - a) Préparation
  - b) Distillation
  - c) Composition de parfums
- **3e phase : Vente**

***Note :*** *les règles supplémentaires pour 2 joueurs figurent à la fin de ce livret.*

## 1re phase : Réveil

Dans « Parfum », on ne joue pas dans le sens des aiguilles d'une montre, mais dans l'ordre où les joueurs se sont « réveillés ». Cet ordre est indiqué par les cadrans de l'horloge du marché.

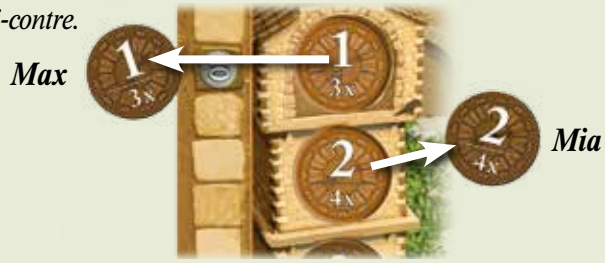
Le nombre figurant en haut d'un cadran indique la position du joueur dans l'ordre de jeu de ce round. Le nombre du bas indique combien d'actions le joueur peut effectuer durant ce round.

Le joueur qui est en dernière place sur la piste d'argent choisit son cadran en premier, puis c'est l'avant-dernier qui choisit, et ainsi de suite.

Si deux joueurs ou plus occupent la même case de la piste (comme c'est le cas au début du jeu), c'est le joueur dont le marqueur est au sommet de la pile qui choisit en premier, puis celui dont le marqueur est le 2e de la pile, et ainsi de suite.

Chaque joueur pose le cadran qu'il a choisi sur sa parfumerie.

***Astuce :*** *lors du premier round de leur première partie de « Parfum », il est conseillé aux joueurs de prendre les cadrans au hasard afin de se familiariser avec le déroulement du tour. Dès le deuxième round, ils peuvent choisir les cadrans comme indiqué ci-contre.*




***Exemple : Max choisit le premier cadran et sera donc le premier joueur pendant ce round. Il ne peut effectuer que 3 actions. Mia choisit le deuxième cadran et jouera donc juste après Max. Elle disposera quant à elle de 4 actions.***

***Exemple : dans ce cas de figure, le joueur bleu est le premier à choisir un cadran. C'est ensuite au joueur rouge, puis au jaune et finalement au vert.***

## 2e phase : Création de parfums

Dans l'ordre de réveil, chaque joueur effectue ensuite sa 2e phase en entier.

### a) Préparation

Le joueur actif effectue d'abord le nombre d'actions dont il dispose. Pour chaque action, il doit choisir l'une des options suivantes :

**1)** Piocher une note de fragrance dans le sac et la placer sur n'importe quelle distillerie libre.

**2)** Prendre n'importe quel dé d'arôme du marché et le poser devant lui.

**3)** Prendre un pion Eau du puits et le poser sur sa propre parfumerie, côté Eau visible.

***Note :*** *cette action n'est pas disponible si toutes les distilleries sont occupées ou si le sac est vide.*

***Astuce :*** *avant de prendre un dé d'arôme, regardez bien quels arômes sont nécessaires pour obtenir les notes de fragrance disponibles.*

***Note :*** *les joueurs peuvent regarder le côté Argent de leurs propres pions Eau à tout moment.*

Pour chacune de ses actions, le joueur peut choisir une des options précédemment citées.

Une fois que le joueur a effectué toutes ses actions, il commence sa distillation.

*Exemple : Max peut effectuer 3 actions. Il prend 2 dés d'arôme de rose et 1 dé d'arôme de lavande dans l'espoir d'obtenir les notes de fragrance correspondantes.*

## b) Distillation

Lors de la distillation, le joueur tente de s'approprier certaines des notes de fragrance disponibles sur la distillerie. Ces notes sont indispensables pour créer des parfums.

Le joueur lance tous les dés d'arôme qu'il a posés devant lui.

*Exemple : Max lance les 3 dés d'arôme qu'il a pris auparavant.*

**Distillation réussie :**

Si le dé affiche une fiole, la distillation est réussie.

**Distillation ratée :**

Si le dé affiche une mouche, la distillation a échoué.

*Exemple : Max n'a réussi qu'une distillation ; les deux autres ont échoué.*

En utilisant ses pions Eau, le joueur peut toutefois améliorer le résultat de sa distillation. Il peut le faire de 3 façons différentes :

**En défaussant 1 pion Eau,** le joueur peut :

- relancer toutes les mouches de la même couleur

ou

- relancer tous les dés (y compris les fioles).

*Exemple : Max défausse 1 pion Eau et relance le dé d'arôme de rose affichant une mouche. Il aurait aussi pu relancer les 3 dés.*

**En défaussant 2 pions Eau,** le joueur peut :

- changer automatiquement 1 résultat mouche en résultat fiole sans relancer le dé.

Le joueur peut utiliser autant de ses pions Eau qu'il le souhaite.

*Exemple : Max défausse 2 pions Eau et change le résultat mouche du dé de lavande en fiole sans le relancer. Désormais, toutes ses distillations sont réussies.*

Empilez les pions Eau défaussés près du plateau, côté Argent visible.

Une fois que le joueur n'a plus de pion Eau ou ne désire plus en utiliser, il a la possibilité de s'approprier des notes de fragrance.

*Note : s'il ne reste plus de pion Eau dans le puits, mélangez les pions défaussés (côté Eau visible) et remettez-les sur le puits.*

**S'approprier des notes de fragrance**

Si le joueur a réussi à distiller les arômes requis pour une note de fragrance, il peut la prendre.

Le joueur fait progresser son marqueur de score sur la piste d'argent, d'un nombre de cases égal à la valeur de la note qu'il vient de prendre (indiquée sur la pièce, en haut à gauche).

Si le marqueur de score arrive sur une case déjà occupée par un autre marqueur, on le pose par-dessus ce dernier.

Le joueur garde la ou les notes de fragrance qu'il a obtenues devant lui, face parfum visible.

**c) Composition de parfums**

S'il veut créer un parfum, le joueur pose ses notes de fragrance à côté de sa parfumerie. Les emplacements associés à chaque type de note de fragrance (tête, cœur ou fond) sont indiqués sur la parfumerie.

Pour chaque note de fragrance, le joueur doit décider s'il l'affectera à un parfum mineur ou à un parfum majeur.

S'il veut créer un parfum majeur, la note de fragrance est posée à droite de la parfumerie, à l'emplacement qui correspond à son type.

Dans le cas d'un parfum mineur, la note est posée du côté gauche.

Si la parfumerie contient des parfums inachevés, le joueur peut leur ajouter de nouvelles notes de fragrance. Il peut également commencer un nouveau parfum en plaçant de nouvelles notes de fragrance à côté des précédentes.

Une fois placées, les notes de fragrance ne peuvent être ni déplacées ni recouvertes par d'autres.

**Produit fini**

Lorsqu'il termine la création d'un parfum avec ses notes de fragrance, le joueur peut prendre des flacons de la réserve générale.

**Le joueur reçoit 2 flacons pour un parfum mineur.**

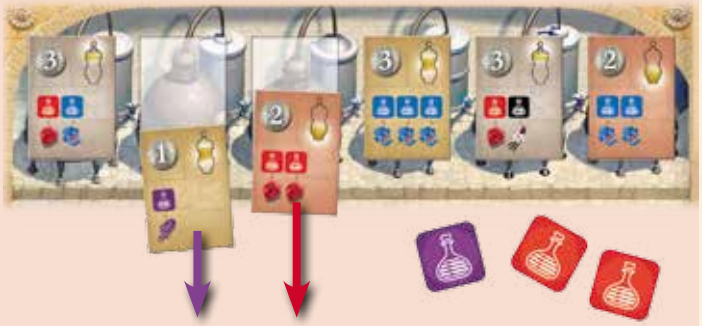
**Le joueur reçoit 3 flacons pour un parfum majeur.**

Le joueur place les flacons au-dessus du parfum terminé. À présent, ce parfum est prêt à être vendu.

Une fois que le joueur actif a terminé la 2e phase, il remet tous ses dés d'arôme sur le marché. C'est ensuite au joueur suivant dans l'ordre de réveil d'effectuer sa 2e phase.

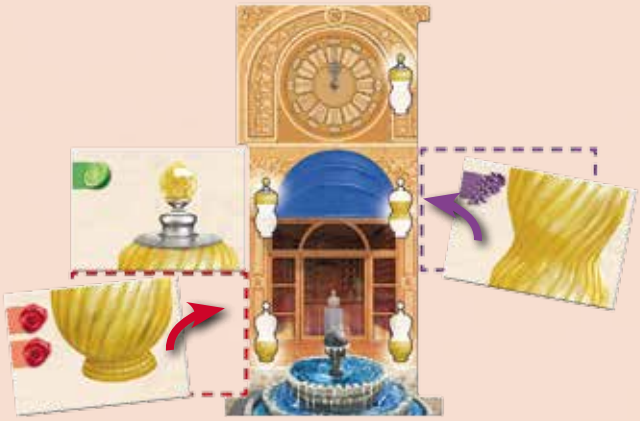
Une fois que tous les joueurs ont terminé la **2e phase : Création de parfums,** on passe à la **3e phase : Vente.**

*Note : un joueur peut s'approprier plusieurs notes de fragrance s'il a les arômes requis. Il ne peut toutefois utiliser l'arôme de chaque dé qu'une fois.*



***Exemple : Max peut s'approprier ces deux notes de fragrance, car il a distillé les arômes requis. Son marqueur de score progresse de 3 cases sur la piste.***

*Note : on ne remplit les cases vides de la distillerie avec des notes de fragrance qu'à la fin du round.*



***Exemple : Max pose la note de cœur obtenue du côté droit de sa parfumerie, et la note de fond du côté gauche (qui comportait déjà une note de tête).***

*Note : il n'y a pas de limite au nombre de parfums qu'un joueur peut créer simultanément. Il peut par ailleurs commencer un nouveau parfum avec une note de fragrance même si celle-ci lui aurait permis d'en achever un déjà entamé.*

***Exemple : Max a terminé un parfum mineur avec sa nouvelle note de fond et prend donc 2 flacons.***

*Note : la totalité des dés d'arôme est toujours disponible pour chaque joueur.*

## 3e phase : Vente

Les joueurs disposent à présent de deux cycles de vente, dans l'ordre de réveil, pour écouler leurs parfums terminés.

Durant chaque cycle, chaque joueur peut vendre 1 seul flacon à un client, le solder ou passer son tour.

**Vendre à un client :**

Si un joueur veut vendre 1 flacon d'un de ses parfums à un client, le produit doit au moins contenir les composants figurant sur le pion Client en question. Naturellement, le joueur doit disposer d'au moins 1 flacon du parfum pour pouvoir le vendre.

Si le joueur actif remplit ces deux conditions, il peut vendre 1 flacon de parfum au client approprié.

Le joueur rend le flacon à la réserve générale.

Ensuite, le joueur fait progresser son marqueur de score sur la piste d'argent, d'un nombre de cases égal au prix de vente qui figure sur le pion Client.

Le client est satisfait : le joueur prend le pion Client et le conserve près de sa parfumerie.

***Exemple : à un round ultérieur, Max s'est levé le premier et peut donc vendre ses parfums avant les autres pendant les deux cycles. Il veut vendre son parfum à un client désireux d'obtenir un parfum contenant 2 notes de lavande. Il peut vendre 1 flacon, le rendre à la réserve générale, avancer son marqueur de score de 8 cases, puis retirer le pion Client des boutiques et le placer près de sa parfumerie pour représenter cette vente fructueuse.***

***Astuce :** un joueur peut renoncer à une vente dans l'espoir qu'un futur client soit prêt à dépenser plus d'argent.*

***Notes :***

- *un joueur ne peut jamais rendre d'autre flacon que celui qu'il vient de vendre ;*
- *si le marqueur de score d'un joueur arrive sur une case contenant un autre marqueur, il le pose par-dessus ;*
- *on ne remplace les pions Client retirés qu'à la fin du round.*

**Solder un parfum :**

Au lieu de vendre un parfum à un client, un joueur peut décider de le solder. Chaque parfum a un prix minimum qui ne dépend pas de ses composants.

**Le prix soldé d'un parfum mineur est de 2 pièces.**

**Le prix soldé d'un parfum majeur est de 3 pièces.**

Le joueur remet le flacon soldé dans la réserve générale et fait progresser son marqueur de score en conséquence.

**Parfum épuisé :**

Quand un joueur a vendu le dernier flacon d'un parfum (à un client ou en solde), ce parfum est épuisé : en guise de récompense, le joueur prend immédiatement 2 pions Eau dans le puits.

**Second cycle de vente :**

Une fois que chacun des joueurs a vendu 1 flacon ou passé son tour, le second cycle de vente commence.

Il se déroule comme le premier : chaque joueur peut vendre 1 flacon à un client, le solder ou passer son tour, dans l'ordre de réveil.

***Exemple : une fois le premier cycle de vente terminé, Max joue de nouveau avant les autres lors du second. Il désire à présent solder son parfum mineur. Il ne lui reste plus qu'un flacon de ce parfum, qu'il rend à la réserve générale. Son marqueur de score avance de 2 cases.***

***Comme Max a vendu le dernier flacon de ce parfum, celui-ci est épuisé. Max prend immédiatement 2 pions Eau dans le puits.***

### Défausser les pions Eau

Une fois qu'un joueur a terminé son deuxième cycle de vente, il vérifie combien de pions Eau il lui reste. S'il en a plus de 4, il doit défausser les pions en excédent, côté Argent visible.

*Exemple : après son deuxième cycle de vente, il reste 6 pions Eau à Mia. Elle en remet 2 dans la pile de défausse.*

### Fin d'un round

Le round de jeu s'achève une fois que tous les joueurs ont terminé leur deuxième cycle de vente ou passé leur tour. On remet tous les cadrans sur l'horloge du marché. On remplit les cases vides de la distillerie en piochant de nouvelles notes de fragrance dans le sac. On pioche également de nouveaux pions Client dans la pile pour remplir les cases vides des boutiques de la rue.

## Fin de partie

**La partie se termine** …

**1)** … quand le **pion d'Heure de fermeture** est révélé au moment de remplir les cases de client.

**ou**

**2)** … si, **à la fin d'un round,** il ne reste plus assez de notes de fragrance dans le sac pour remplir toutes les cases de la distillerie.

**Dans le premier cas,** on retire le pion d'Heure de fermeture du jeu et on remplit les cases vides du marché avec les pions Client qui restent dans la pile.
**La partie se poursuit pendant un dernier round.**

**Dans le second cas,** ou si les deux cas se produisent simultanément, **la partie s'achève immédiatement.**

Finalement, tous les joueurs révèlent leurs pions Eau et font avancer leurs marqueurs de score sur la piste d'un nombre de cases correspondant au total de leurs valeurs (côté Argent).

Le joueur qui a le plus d'argent est le parfumeur le plus accompli et remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

## Jeu à 2

**Dans une partie à 2, des règles supplémentaires s'appliquent :**

**1re phase : Réveil** – Le joueur en dernière place sur la piste d'argent choisit d'abord un cadran. Ensuite, les deux joueurs alternent pour choisir les cadrans restants jusqu'à ce que chacun en ait deux, qu'il place au-dessus de sa parfumerie.

**2e phase : Création de parfums** – Les joueurs jouent dans l'ordre déterminé par leurs cadrans et disposent donc chacun de deux tours par round. Ils ne peuvent pas intervertir ou combiner le nombre d'actions octroyé par chacun de leurs cadrans.

**3e phase : Vente** – Chaque fois qu'un joueur joue son tour dans l'ordre de réveil, il peut vendre 2 flacons l'un après l'autre. Une fois que chaque joueur a eu 4 occasions de vendre un flacon, le round s'achève.

*Exemple : Max (bleu) a moins d'argent que Mia (rouge), et il choisit donc son cadran en premier. Il prend le 3e. Ensuite, Mia choisit le 1er cadran. Max doit choisir à nouveau et prend le 4e cadran. Finalement, Mia prend le dernier cadran restant, le 2e.*

*Exemple : Mia a le 1er et le 2e cadrans. Elle peut vendre 4 flacons d'affilée, après quoi Max peut vendre jusqu'à 4 flacons. Ensuite, le round s'achève.*

*Note: un joueur peut vendre plusieurs flacons d'un même parfum d'affilée, mais pas au même client.*



© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.